

SISTEM APLIKASI E-LIBRARY PADA SEKSI DOKUMENTASI HAK CIPTA DAN DESAIN INDUSTRI

Alvian Renaldy¹, Forkas Tiroy Santos Butar-butur², Rini Sriyanti³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Raya Tengah No. 80, Kel. Gedong Kec. Pasar Rebo, Jakarta Timur

aldy.ian.73@gmail.com¹, fortysant.bb@gmail.com², abib.arsyilla@yahoo.com³

Abstrak

Masalah utama yang dihadapi oleh seksi dokumentasi hak cipta adalah kompleksitas aturan dan regulasi yang terkait dengan hak cipta, pengelolaan hak cipta dan desain industri memerlukan pencatatan yang akurat dan terstruktur. Identifikasi, pemantauan, dan dokumentasi karya-karya yang dilindungi hak cipta, termasuk informasi tentang pencipta, tanggal penciptaan, perubahan status hak cipta, dan pembaruan terkait, merupakan tugas yang rumit dan memakan waktu. Tujuan dari penelitian ini adalah sistem aplikasi *E-library* dengan sistem eksternal terkait hak cipta, seperti basis data nasional atau internasional, untuk memastikan akurasi dan konsistensi pertukaran informasi, serta memfasilitasi pengelolaan hak cipta yang efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* dalam penyelesaian permasalahan yang sudah diteliti. Hasil yang didapat dalam penelitian ini yaitu menghasilkan laporan data hak cipta dan desain industri pada Seksi Dokumentasi Hak Cipta dan Desain Industri yang akurat sehingga dapat membantu dalam membuat strategi di masa yang akan datang. Sistem aplikasi yang dirancang sudah layak digunakan untuk proses pengolahan data hak cipta dan desain industri pada Seksi Dokumentasi Hak Cipta dan Desain Industri karena sudah sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat mempermudah bagian administrasi dalam proses penginputan data serta pembuatan laporan.

Kata Kunci: Sistem, hak cipta, desain industri, Java

Abstract

The main problem faced by the copyright documentation section is the complexity of rules and regulations related to copyright, copyright management and industrial designs require accurate and structured records. Identification, monitoring, and documentation of copyrighted works, including information about authors, dates of creation, changes to copyright status, and associated updates, is a complex and time-consuming task. The aim of this research is to create an E-library application system with an external copyright-related system, such as a national or international database, to ensure the accuracy and consistency of information exchange, and to facilitate effective copyright management. The method used in this research is research and development in solving the problems that have been studied. The results obtained in this study are to produce accurate copyright and industrial design data reports in the Copyright Documentation and Industrial Design Sections so that they can assist in making strategies in the future. The designed application system is suitable for processing copyright data and industrial designs in the Copyright and Industrial Design Documentation Section because it is in accordance with the needs, so that it can facilitate the administration in the process of inputting data and preparing reports.

Keyword : System, Copyright, Industrial Design, Java

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berkembang pesat dari tahun ke tahun. Kemajuan teknologi informasi pencarian dan pengaksesan data dapat dilakukan dengan cepat, efisien, dan akurat. Salah satunya di perpustakaan (Maulana et al., 2020). Perpustakaan adalah sebuah lembaga atau tempat yang menyediakan akses terhadap koleksi bahan pustaka atau sumber informasi tertulis dan non-tertulis (Alifah, 2016). Perpustakaan memiliki peran penting dalam menyediakan akses kepada masyarakat umum, akademisi, dan pelajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan,

dan hiburan. Perpustakaan mengumpulkan dan menyimpan berbagai jenis bahan pustaka seperti buku, majalah, jurnal, surat kabar, rekaman audio, rekaman video, dan sumber informasi digital lainnya. Koleksi ini disusun dengan sistematis dan dapat diakses oleh pengguna (Sri Wahyuni, Rahayu Mayang Sari, Muhammad Zen, 2023). Perpustakaan bertanggung jawab untuk mengelola koleksi pustaka yang dimiliki, termasuk kegiatan pengadaan, pengolahan, penataan, dan pemeliharaan bahan pustaka. Hal ini melibatkan kegiatan seperti katalogisasi, penjagaan, dan perawatan agar koleksi tetap terorganisir dan terjaga kualitasnya (Iglesia et al., 2021).

Dalam beberapa tahun terakhir, industri perpustakaan telah mengalami perubahan besar dengan adanya transformasi digital (Budihartanti et al., 2019). Perpustakaan tradisional yang berbasis fisik telah beralih ke perpustakaan elektronik atau *E-library* untuk menyimpan dan mengelola koleksi digital mereka. Semakin banyaknya konten digital yang tersedia, penting bagi perusahaan dan individu untuk melindungi hak cipta mereka. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan memastikan ada sistem yang efektif untuk mendokumentasikan hak cipta dan desain industri (Della Adelia Anugrah, 2015). Perlindungan hukum yang kuat terhadap hak cipta dan desain industri diperoleh dari dokumentasi yang akurat dan terperinci. Dokumentasi yang lengkap mencakup informasi tentang karya, pencipta, tanggal penciptaan, dan lainnya. Dalam lingkungan digital yang dinamis, mempertahankan dokumentasi yang akurat dapat menjadi tantangan. Mengelola hak cipta dan desain industri dapat melibatkan berbagai aspek seperti pendaftaran hak cipta, pengelolaan lisensi, pemantauan pelanggaran, dan pembaruan status hak cipta.

Berdasarkan permasalahan dokumentasi hak cipta maka perlu ada suatu sistem yang terkomputerisasi dalam penyelesaiannya. Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan (Jogiyanto, 2017). Suatu sistem yang dikembangkan merupakan sebagai instruksi yang dapat dikelola oleh programmer dalam menjalani perintah script tersebut. Pembangunan sistem yang harus diketahui ini sekumpulan aktivitas yang biasa digambarkan bagaimana sistem ini dapat berjalan dengan semestinya sesuai dengan instruksi. Dengan ini tujuannya untuk menghasilkan suatu *software* yang dibutuhkan oleh calon *user* kita dalam penyelesaian masalahnya (Yanto, 2020).

PENELITIAN YANG RELEVAN

Penelitian yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi E-Library Berbasis Web Dengan Teknologi Responsive, tujuan rancang bangun aplikasi e-library ini adalah untuk mempermudah pengguna dalam mengkoleksi dan mengakses buku bacaan dalam format digital atau e-book yang dapat diakses melalui komputer pribadi, desktop, maupun smartphone pribadi (Della Adelia Anugrah, 2015). Adapun metode pengembangan perangkat lunak menggunakan pendekatan Rational Unified Process dengan tahapan meliputi *Inception*, *Elaboration*, *Construction*, dan *Transition*, dalam perancangan aplikasi ini hanya dibatas hingga tahap construction saja dengan menggunakan pemodelan data *Unified Modelling Language* untuk memodelkan kebutuhan-kebutuhan sistem dengan tools pemodelan menggunakan Argo UML.

Lalu ada penelitian yang dilakukan oleh Amuda et al. (2018) yang berjudul Rancang Bangun Sistem Aplikasi E-Library dengan hasil penelitian adalah pengelolaan perpustakaan pada masa kini semakin menuntut akan kualitas dan profesionalisme agar hasilnya dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh penggunanya. Dengan perkembangan teknologi saat ini memang diperlukan suatu sistem informasi yang menangani administrasi perpustakaan. Sistem informasi tersebut berkaitan dengan pengelolaan data buku, pengelolaan data anggota, pengelolaan data sirkulasi peminjaman buku. Selama ini perpustakaan SMA Negeri 4 Halmahera Utara masih menggunakan penyimpanan secara manual dengan semua proses transaksi peminjaman buku ditulis dalam arsip. Transaksi yang dilakukan tersebut dapat mengakibatkan data yang dimasukkan terlalu banyak menggunakan paper-based form dan membuat petugas perpustakaan sulit mengelola. Sehingga menyebabkan tingkat keakuratan pencarian dan penyimpanan menjadi kurang diperhatikan. Tujuan penelitian ini adalah membuat sistem aplikasi elibrary yang dapat memudahkan petugas perpustakaan dalam mengelola data perpustakaan. Penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dalam mengumpulkan data.

Pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan RAD (*Rapid Application Development*) dengan mengembangkan konsep OPAC (*Online Public Access Catalogue*). Hasil dari penelitian ini berupa sistem informasi elibrary.

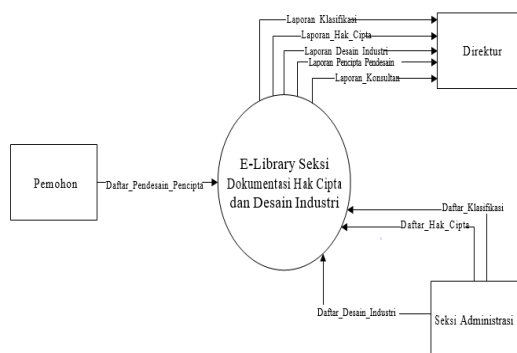
METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan (Sugiyono, 2018). Muharto (2016) menjelaskan bahwa metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris dan sistematis. Dapat ditarik kesimpulan bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Dalam pelaksanaan penelitian, ada dua metode yang digunakan yaitu metode deskriptif dan eksperimental. Metode Deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena atau situasi yang ada secara objektif dan sistematis. Dalam konteks penelitian *E-library*, metode deskriptif dapat digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data terkait dengan karakteristik pengguna, fitur yang diinginkan, kebutuhan dokumentasi hak cipta dan desain industri, serta evaluasi pengguna terhadap sistem aplikasi *E-library* yang ada. Metode deskriptif akan memberikan gambaran yang jelas tentang situasi yang ada dan memungkinkan peneliti untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam. Kemudian metode ini digunakan diawal penelitian untuk mengidentifikasi dan menyajikan gambaran yang jelas serta rinci tentang kondisi yang ada, yaitu peneliti memerlukan data-data yang dapat mendukung terciptanya suatu sistem aplikasi *E-Library*. Metode Eksperimental melibatkan pengumpulan data melalui pengaturan kontrol yang ketat untuk menguji hipotesis atau menguji efek dari intervensi atau perubahan tertentu. Dalam konteks penelitian *E-library*, metode eksperimental dapat digunakan untuk menguji keefektifan sistem aplikasi *E-library* dalam meningkatkan dokumentasi hak cipta dan desain industri. Peneliti dapat merancang eksperimen dengan membagi kelompok pengguna menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, lalu memberikan intervensi atau fitur baru kepada kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol. Metode eksperimental dapat memberikan bukti ilmiah yang kuat tentang keefektifan sistem aplikasi *E-library* yang dikembangkan.

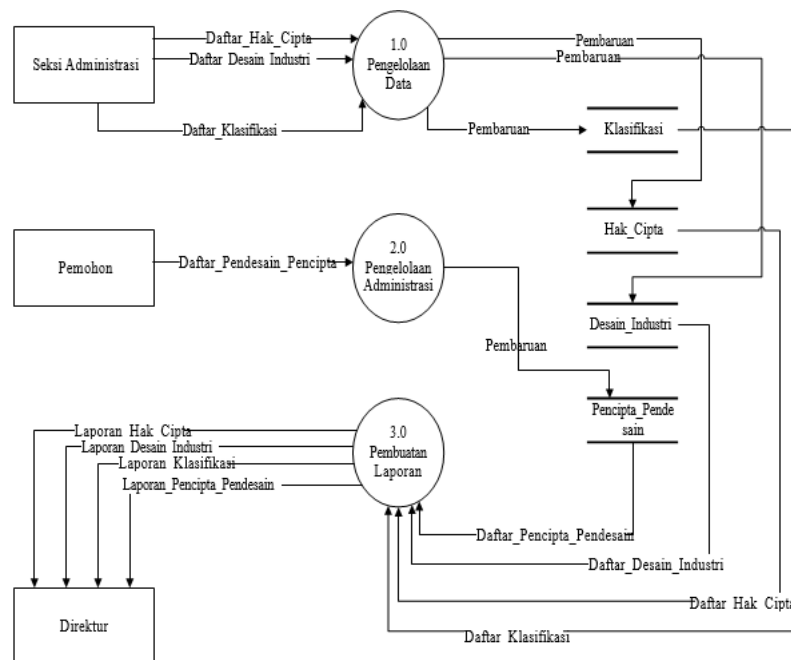
HASIL DAN PEMBAHASAN

Diagram Konteks



Gambar 1. Diagram Konteks

Diagram Nol



Gambar 2. Diagram Nol

Entity Relationship Diagram



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

Tampilan Layar Sistem

1. Tampilan Layar Menu Utama



Gambar 4. Tampilan Layar Menu Utama

Tampilan ini adalah tampilan menu utama. Terdapat side menu seperti File, Master Data dan Laporan. File memiliki sub menu Logout dan Exit. Master Data memiliki sub menu yaitu Menu klasifikasi, menu Hak cipta dan menu Desain Industri. Menu Laporan memiliki sub menu yaitu Laporan Data Klasifikasi, Laporan Hak cipta, Laporan Desain Industri, Laporan Pencipta dan Pendesain, serta Laporan konsultan.

2. Tampilan Layar Data Hak Cipta

Kode Hak Cipta	Nama Hak Cipta	Status	Uraian Ciptaan	Jenis Ciptaan	No. Permohonan	Tanggal Permohonan	Tanggal Pengumuman	Tanggal Selesai
HKCPT01	SOFTWARE Co...	Diterima	Software untuk d...	Program Kompu...	C10201602542	2023-07-18	2023-07-19	2023-07-31
HKCPT02	SUZUKI MUSIC	Diterima	Music theme so...	Karya Tulis	C00201000499	2023-07-01	2023-07-21	2023-07-31
HKCPT03	Film Warisan	Diterima	Film ini akan dig...	Naskah Film	EC00201813533	2023-07-07	2023-07-13	2023-07-31

Gambar 5. Tampilan Layar Data Hak Cipta

Tampilan ini adalah menu hak cipta. Admin memasukkan data seperti kode Hak Cipta, Nama Hak cipta, Sttus, Uraian Ciptaan, Jenis Ciptaan, Nomor, Permohonan, Tanggal Permohonan, Tanggal Pertama kali diumumkan, tanggal berakhir masa perlindungan, Tipe pemohon, nama, alamat, dan kewarganegaraan. Kemudian ada tombol untuk Simpan, Ubah, Hapus dan Batal.

3. Tampilan Layar Menu Desain Industri

Kode Des.	No Sertifikat	Tanggal	Nama Pro.	Status	Kegunaan	Kelas	No. Pengu.	No. Permo.	Tanggal P.	Tanggal P.	Tanggal M.	Tanggal S.
DSN01	ID00003	2023-07-20	Kapsul Kopi	Diterima	Digunaka...	09-05	002048819	A0020120...	2023-07-19	2023-07-20	2023-07-21	2023-07-31
DSN02	ID00001	2023-07-12	BOTOL	Dihapusk...		09-01	RM020050...	A0020060...	2023-07-07	2023-07-15	2023-07-19	2023-07-31
DSN03	ID00003	2023-07-18	KACA	Diterima	Sebagai k...	05-06	506/DI/12	A0020120...	2023-07-13	2023-07-08	2023-07-20	2023-07-31

Gambar 6. Tampilan Layar Menu Desain Industri

Tampilan ini adalah menu Desain industri. Admin memasukan data seperti kode desain industri, nomor sertifikat, tanggal pemberian, nama produk, status, kegunaan produk, kelas Locarno, Nomor Pengumuman, Tanggal Pengumuman, Nomor Permohonan, tanggal penerimaan, Tipe pemohon, nama, alamat, dan kewarganegaraan. Kemudian ada tombol untuk Simpan, Ubah, Hapus dan Batal.

4. Tampilan Laporan Data Hak Cipta

kode	judul	uraian	jenis
HKCP	SOFTWARE Complete Medical	Software untuk digunakan di rumah sakit	Program Komputer
HKCP	SUZUKI MUSIC	Music theme song untuk motor suzuki	Karya Tulis
HKCP	Film Warisan	Film ini akan digunakan untuk bahan ajar matakuliah Hukum Perkawinan	Naskah Film

Gambar 7. Tampilan Laporan Data Hak Ciptra

Tampilan ini adalah hasil cetak laporan berupa file pdf. Laporan Data Hak Cipta yang didalamnya menampilkan kode, judul, uraian, dan jenis.

5. Tampilan Laporan Data Desain Industri



kode	no. sertifikat	tanggal pemberian	nama produk	kegunaan	kelas
DSNI01	IDD000038178	2023-07-20	Kapsul Kopi	Digunakan sebagai kapsul untuk memuat bubuk kopi atau	09-05
DSNI02	IDD000014845	2023-07-12	BOTOL	-	09-01
DSNI03	IDD000035095	2023-07-18	KACA	Sebagai kaca dengan emboss ikan mas koki.	05-06

Jakarta, Jumat 21 Juli 2023
Administrasi
Suci Oktalina

Gambar 8. Tampilan Laporan Data Desain Industri

Tampilan ini adalah hasil cetak laporan berupa file pdf. Laporan Desain Industri yang didalamnya menampilkan kode, no sertifikat, tanggal pemberian, nama produk, kegunaan, dan kelas.

SIMPULAN

Sistem aplikasi yang dirancang dapat mempercepat proses proses penginputan serta pencarian data secara cepat dan akurat dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi. Sistem yang dirancang berbasis desktop dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan MySQL sebagai DBMS nya. Sistem aplikasi E-library menjadi jembatan penting dalam memudahkan proses dokumentasi hak cipta dan desain industri. Integrasi dengan sumber eksternal, seperti lembaga pengelola hak cipta, memberikan akses yang lebih baik terhadap informasi dan pembaruan aturan terbaru. Perlindungan konten yang efektif melalui fitur keamanan akan memastikan integritas materi yang dilindungi hak cipta. Selain itu, kemampuan untuk mengelola lisensi dan perjanjian dengan tepat akan membantu menghindari masalah hukum dan memastikan pemenuhan hak pemilik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, S. (2016). Kajian Efektivitas Penerapan E-Library : Studi Kasus Perpustakaan Nasional Ri. *Faktor Exacta*, 9(3), 247–256.
- Amuda, S., Larasati, P. D., & Irawan, A. (2018). Rancang Bangun Sistem Aplikasi E-Library. *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer Dan Kecerdasan Buatan)*, 2(1), 25–31. <https://jurnal.tau.ac.id/index.php/siskom-kb/article/view/14>
- Budihartanti, C., Tuslaela, & Aen, E. N. (2019). Sistem Informasi Perpustakaan Online (E-Library) Pada MTs Al Maghfiroh Pekayon. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 4(2), 245–250. www.nusamandiri.ac.id
- Della Adelia Anugrah, D. K. (2015). Rancang Bangun Aplikasi e-Library Berbasis Web Dengan Teknologi Responsive. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 437–442. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.437>
- Iglesia, E., Hutchings, G. J., Neurock, M., Oyama, S. T., Lercher, J., & Zürich, E. T. H. (2021). Implementasi Pembuatan Aplikasi E-Library Pada SLTP Negeri 1 Halmahera Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 1–14.
- Jogiyanto. (2017). *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Andi Offset.
- Maulana, S., Azhari, L., Taufiq, R., & Rahma, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Library Fakultas Teknik Universitas

- Muhammadiyah Tangerang. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 4(3), 64. <https://doi.org/10.31000/jika.v4i3.3652>
- Muharto. (2016). *Metode Penelitian Sistem Informasi*. DeePublish.
- Sri Wahyuni, Rahayu Mayang Sari, Muhammad Zen, M. P. K. (2023). Implementasi sistem informasi e-library berbasis web pada perpustakaan sma n 1 binjai the implementation of information system on web-based e-library in the library of sma n 1 binjai. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(1), 275–282.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- Yanto. (2020). *Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL*. DeePublish.